LOUVES & CHASSEUSES

ULYSSEA

Introduction.

Ce jeu est un Hack de Social Season de Scott Sexton.
Ce jeu parle de Chasseuses et de Louves, de Tyrans et de Pressions Familiales, de Misogynie et de Facisme, de Liberté et de Révolution, de Nature et d'Ecoféminisme, de Choix Difficiles et d'Emancipation.

Vous êtes des Chasseuses, Filles de Chasseurs. Vos Parents souhaitent que vous soyez de bonnes filles et ayez une vie confortable, que vous travaillez pour le Tyran. D'ailleurs, vous êtes en âge de vous marier. Mais est-ce vraiment ce que vous souhaitez?

Choisissons si nous jouons en Meute ou en Louve solitaire.

Le Jeu en Meute est en maîtres de jeux tournants, à chaque scène c'est une nouvelle Chasseuse qui décrit les environnements, jouent les personnages non joueurs et les réactions des évènements.
Le Jeu en Louve solitaire est en maître de jeu classique, à chaque scène c'est la même Louve qui décrit les environnements, joue les personnages non joueurs et les réactions des évènements.

La ou le Gm est appelé **La Louve**. La Louve peut être la même personne pendant toute la partie, ou lorsqu'elle est fatiguée, elle échange sa place avec une Chasseuse.

Fiche Personnage.

D'une manière ou d'une autre, vos Parents travaillent pour les Tyrans : ils aident à chasser les Louves.
Expliquez comment vos Parents aident le Tyran et ce que vos Parent(s) reçoivent en échange de leur loyauté.
Expliquez quels sont les membres de votre famille et leur métier.
Expliquez qui vous êtes et quel est votre prénom et pronom(s).
Trouvez vous un trait de personnalité en un ou quelques mots.
Expliquez quels sont les sujets de disputes entre vous et vos parents, ce qu'ils désapprouvent.

Mes Parents sont...

Le Tyran nous...

Prénom :

Pronom :

Personnalité :

Mes Parents désapprouvent que je ...

Explications Système.

Vous avez deux statistiques : **Louve et Chasseuse.**

Chasseuse : Être sage, être belle, ne pas faire des choses d'homme, travailler pour les tyrans, obéir à ses parents, faire comme tout le monde, fermer son coeur
Louve : Transgresser les règles, faire ce que l'on veut de son corps, saboter les tyrans, s'écouter à soi-même, ne pas faire comme tout le monde, ouvrir son coeur

Chacunes commence à 3. Lorsque vous tentez une action dont vous n'êtes pas sûre du résultat, lancez 1d6. Si le résultat est inférieur ou égal à la statistique correspondante, vous réussissez. Si vous tentez une action par rapport à votre personnalité ou le métier de votre famille, lancez 2d6 et choisissez la valeur qui vous convient.

Lorsque vous réussissez une action de Chasseuse, augmentez votre caractéristique de Chasseuse et réduisez votre caractéristique de Louve. Par exemple, au lieu d'avoir 3 en Chasseuse et 3 en Louve, vous aurez 2 en Louve et 4 en Chasseuse. Et ainsi de suite.

Lorsque vous réussissez une action de Louve, augmentez votre caractéristique de Louve et réduisez votre caractéristique de Chasseuse. Par exemple, au lieu d'avoir 3 en Chasseuse et 3 en Louve, vous aurez 2 en Chasseuse et 4 en Louve. Et ainsi de suite. Lorsque vous échouez une action de Chasseuse, faîtes l'inverse.

Les Chasseuses ne sont pas obligées de lancer tout le temps les dés. Lorsqu'une Chasseuse passe du temps sur quelque chose en rapport avec sa caractéristique de Louve ou de Chasseuse, elle a possibilité d'augmenter cette caractéristique.

Quand une caractéristiques atteint 6.

Quand votre caractéristique de Louve atteint 6, la Louve arrive pour te dire que tu fais partie des Leurs. Tu es désormais une nouvelle Louve. Jouons à une scène dans laquelle tu es le centre de l'attention et accepte ta nouvelle Famille, et à quel point c'est important pour toi. Aide toi des indications de roleplay des Louves, car tu en es désormais une.

Quand votre caractéristique de Chasseuse atteint 6, le Tyran arrive pour te dire que tu fais partie des Leurs. Tu es désormais une Chasseuse accomplie. Jouons une scène dans laquelle tu es le centre de l'attention et accepte ta nouvelle Famille, et à quel point c'est important pour toi. Aide toi des indications de roleplay des Chasseuses accomplies, car tu en es désormais une.

Les Louves souhaitent que tout le monde goûte à la liberté et soit libre de ses choix. Elles essayent de survivre et d'aider les Chasseuses. Elles aiment la Louve et détestent le Tyran et les Parents. Elles souhaitent que le Tyran tombe de son trône et que la Nature retrouve ses droits.
Les Parents des Chasseuses souhaitent ne pas causer de problèmes. Ils obéissent aux Tyrans et souhaitent que leurs Filles (Les Chasseuses) fassent de même.
Les Tyrans souhaitent tout, que tout soit sous contrôle. Ils exploitent la Nature et traquent les Louves.
Les Chasseuses souhaitent obéir à leurs Parents, mais n'aiment pas les Tyrans. Elles espèrent une meilleure vie.
Les Chasseuses accomplies souhaitent obéir aux Tyrans car ils sont sa nouvelle Famille. Elles espèrent une vie meilleure en traquant les Louves et les Mauvaises Chasseuses.

La Fin.

Une fois que tout le monde est devenu soit une Chasseuse accomplie soit une Louve, ou que la Louve et/ou les Chasseuses trouvent le temps long : il est temps de sonner la fin de la partie. Il est temps de jouer l'Assaut final du Tyran ou des Louves, qui basculera à jamais la vie de tout le monde. Il est temps de décider de notre avenir.

La Louve commence le décor de l'assaut final, pourquoi, comment, par qui. Chacunes à leur tour, les Louves et Chasseuses entrent en scène en expliquant ce qu'elles font pour aider le camp qu'elles ont choisies. Lorsque nous ne sommes pas sûres de la fin de la bataille, nous décidons sans le dire qui va gagner : Les Louves ou les Tyrans? Nous donnons notre vote toutes en même temps.

A la fin, expliquons ce que nous faisons chacunes notre tour des années plus tard. Notre épilogue.

Settings.

Un Setting est un cadre de jeu prédéfini pour commencer rapidement une partie.

Cage de Louve.

Un despote appelé Messire Protecteur a pris le pouvoir de la Bretagne en assassinant son Monarque, soumettant le peuple avec ses armées. Il a juré de "dompter" le peuple de Bretagne en enrôlant tous les hommes et gardant les autres, notamment les jeunes femmes, aux tâches domestiques. Le "Protecteur" commença à raser les forêts alentour pour les exploiter en champs, élevages, et aires militaires. Son Bras Droit est sa fille, Lady Minéla, qui dirige le bataillon des Chasseuses. L'objectif de son bataillon est de traquer d'étranges loups qu'on dit insaisissables et de trouver leur tanière.
Inspiration : Wolfwalkers

Peau de Louve.

Pour être des adultes à part entières de la tribu des Marcheurs Blancs et prendre leurs propres décisions, les Chasseuses doivent traquer et obtenir la peau d'une Louve. Dans ce pays, l'Hiver est éternel, et les Louves, considérées comme des demies-déesses aux pouvoirs formidables. Le Tyran est le chef du clan qui souhaite voir toutes les Louves mourir par vengeance, notamment la plus forte d'entre toutes : La Louve de Givre, immense et entièrement blanche.
Inspiration : Notre Dame des Loups

Coquillages de Louve.

Le Tyran est un chaman qui souhaite emprisonner les esprits des Louves de la Mer pour faire prospérer le Village. Les Chasseuses sont des nageuses arpentant les fonds marins et pouvant parler aux esprits des eaux. Un immense raz-de-marée ou explosion de volcan menace le Village tôt ou tard.
Inspiration : Moana

Louves du Nouveau Monde.

Le Tyran est un exploiteur de mines d'or, empoisonnant les forêts et rivières alentour. Il a été mandaté par le Roi d'Espagne sur ce nouveau continent pour créer de nouvelles colonies. "Malheureusement" les mines et les camps d'hommes blancs sont victimes de sabotage, et les Chasseuses ne reviennent pas de leurs expéditions... Sont-Elles déjà parmi nous? Ou chez les autochtones déjà réduits en esclavage.

Louves des Étoiles.

Parmi les Dieux-Tyrans, les Chasseuses sont des demies-déesses dont la mission est de venir dans le monde des humains et des Dieux, afin d'organiser toutes les étoiles du Ciel. Elles les combattent, les cajolent, et les remettent sur le "droit chemin" afin qu'elles s'endorment chaque soir. Or il s'avère qu'un Humain est la Constellation de la Louve sont restés sur terre, contrevenant aux lois déïques. Les Dieux seront furieux lorsqu'ils l'apprendront…